



Trabalho de INF1636

29/10/2025

Prof. Ivan Mathias Filho

## **Instruções para a 3ª iteração**

A 3ª iteração é, basicamente, uma continuação da 2ª. Os grupos devem prosseguir com a implementação da interface gráfica de modo a disponibilizar o máximo possível de funcionalidades do jogo por meio dela.

A arquitetura do software, bem como as funcionalidades a serem implementadas, já foram definidas. Nenhum requisito novo será tratado. Sendo assim, a 3ª iteração tem por objetivos:

- Terminar a integração da View com o Model tendo em vista permitir que todas as regras do jogo possam ser acionadas a partir da interface gráfica;
- Empregar os padrões Singleton, Façade e **OBSERVER** na integração descrita acima;
- Consolidar o papel do Controller, que será o responsável por organizar a sequência de eventos que ocorrem em uma partida de Banco Imobiliário.

Em relação ao padrão **Observer**, cabe destacar que ele **TEM** de ser empregado na atualização da interface gráfica, com o objetivo de refletir mudanças no estado de uma partida. Você está livre para empregar o **Observer** em outras situações, mas o seu emprego na atualização da interface gráfica, tal como está apresentado **no Capítulo 17**, é **obrigatório**. Além disso, esse padrão deve ser estruturado da mesma forma como está descrito no **Capítulo 17**, isto é, com interfaces relativas ao observador e ao observado, além das classes que implementem tais interfaces. Por último, por mudança de estado deve-se entender situações tais como a movimentação de um pião por sobre o tabuleiro, o lançamento dos dados ou a retirada de uma carta de sorte/revés.

Não se deve esquecer de implementar a possibilidade de que os valores dos dados possam ser definidos pelo testador, em vez de obtê-los por meio de randomização.

Vale lembrar que na última iteração serão implementados o salvamento e a recuperação de uma partida interrompida.